ESPECIAL METAL GEAR

SUPLEMENTO GRATUITO PLANETSTATION 31

¡¡PÓSTERS DE REGALO!! MGS 2+Z.O.E

KONAMI REVOLUCIONA LA PS2

Z.O.E Y MGS 2

DESTAPAMOS LA CAJA DE PANDORA DE HIDEO KOJIMA

TODOS LOS SECRETOS DE LA DEMO DE MGS 2, SÚPER ANÁLISIS DE Z.O.E, BIOGRAFÍA CON TODOS LOS JUEGOS DE HIDEO KOJIMA (POLICENAUTS, SNATCHER, GUITAR FREAKS, METAL GEAR, TOKIMEKI, BEATMANIA, METAL GEAR 2: SOLID SNAKE...)

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

EL AÑO DE LA SERPIENTE SÓLIDA

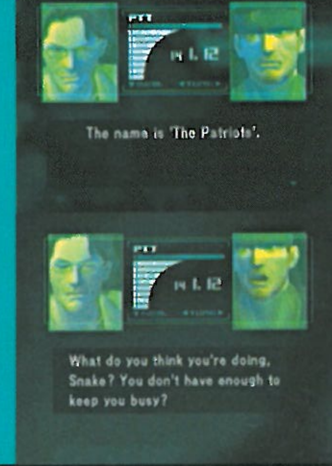
¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **2.002**

La PlayStation 2 necesitaba urgentemente algo como *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Y es que después de asistir al desfile de perlas como *Fantavision* o *Sky Surfer*, de volver a jugar a lo mismo que se vio en 32 bits pero con mejores gráficos (*Tekken Tag Tournament*, *Ridge Racer V*) y disfrutar con muy pocos títulos 'fuera de serie' (*Dead or Alive 2*, *Moto GP*) empezábamos a dudar de las capacidades de la consola, y necesitábamos un juego que nos sorprendiera y nos devolviera la fe. Y cuando eso lo consigue no un juego, sino una simple demo de apenas 20 minutos de duración, con la que nos hemos pasado mucho más tiempo jugando que la mayoría de pestiñ... ehm, importante lanzamientos para PS2, es síntoma de que estamos ante algo grande, muy grande.



MÁS SÓLIDO QUE NUNCA

La poca información acerca del argumento que aporta esta demo de

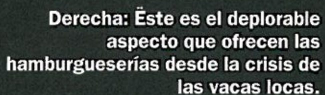


SNAKE AL HABLA... POR ENÉSIMA VEZ

Como ocurre en todos los *Metal Gear*, Snake cuenta en su arsenal con ese inseparable artefacto con el que, cual *party-line* de última generación, le permite echarse unas charlas con cualquiera de sus compañeros: el códec. Y a decir verdad, poco ha cambiado la cosa desde la primera vez en que pudimos utilizar este curioso invento hace ya catorce años. Pulsando Select accederemos a la frecuencia 141.12, en la que encontraremos la cara del ínclito Otakon (el único personaje con el que podremos charlar en la demo) a un lado y la de Snake a otro. Aunque ahora los rostros son poligonales (se acabaron los dibujos de animaciones paupérrimas) y podemos moverlos con el stick analógico, la verdad es que sigue teniendo el mismo aspecto rústico del primer día. Y es que aunque haya muchos bits de por medio, parece que hay cosas que no cambian para el señor Kojima...






Derecha: Éste es el deplorable aspecto que ofrecen las hamburgueserías desde la crisis de las vacas locas.



SIN TESTIGOS

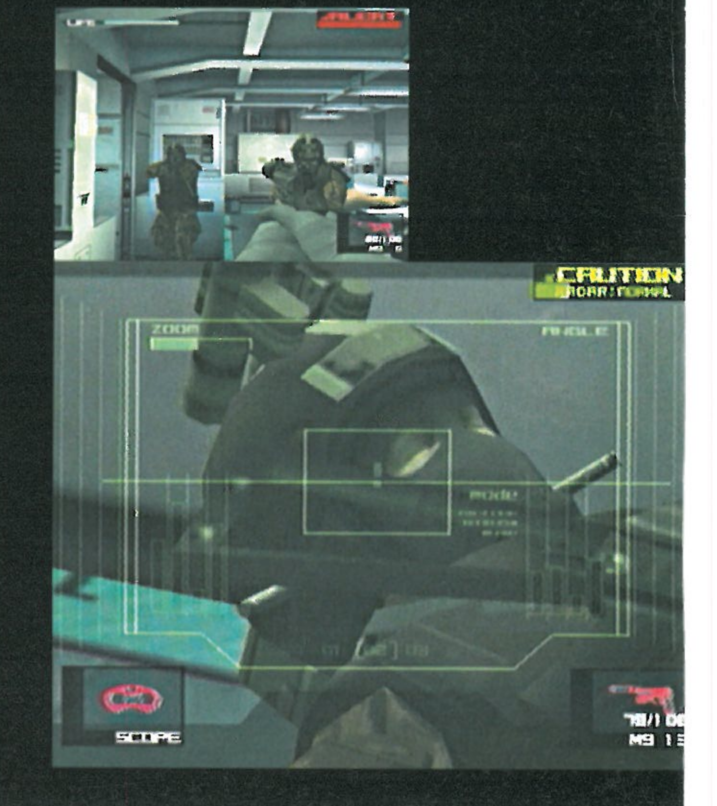
Cuantas menos pruebas dejemos a nuestro paso por el barco, menos posibilidades habrá de que nos descubran los soldados enemigos. Por ello, en *Sons of Liberty* Snake puede recoger los cuerpos de los enemigos que estén fuera de combate y esconderlos en lugares estratégicos como debajo de la barra de un bar (un escondite ridículo; es el primer sitio donde miran nuestras familias cuando nos perdemos), en algún recodo sombrío o dentro de una taquilla. Mención especial merece la versión "¡Hombre al agua!" que podremos practicar tirando a nuestros enemigos al mar por la borda del barco Discovery.

SOLID SNAKE

Vuelve el hombre. En esta ocasión Snake tampoco se ha separado de su traje ajustado a lo *Batman*, su bandana al pelo que galopa y corta el viento y sus políticamente incorrectos cigarrillos. Lo que no sabemos es qué ha movido al espía más sigiloso del mundo a volver a aceptar otra misión en la (no lo dudéis) volverá a ser tiroteado, engañado, golpeado, traicionado, humillado y vilipendiado, entre otras lindezas que le tendrá preparadas el señor Kojima. ¿Conciencia cívica ante la amenaza del nuevo Metal Gear Ray, o simple ansia de notoriedad?



MGS 2 sitúa la acción dos años después de los hechos acontecidos en Shadow Moses del primer *Metal Gear Solid*. Revolver Ocelot, el único antagonista que salió más o menos entero (mano de más, mano de menos) de aquella misión, se ha dedicado a vender los planos del primer Metal Gear a todo aquél que se lo pueda costear. Por su parte, Snake y Otacon forman parte ahora de la extraña organización Phylanthropy (alias Buenazos sin Fronteras), una ONG anti-Metal Gear. Tras una impresionante intro en tiempo real que aúna lo mejor de películas como *Terminator* o *1997: Rescate en Nueva York*, Snake consigue acceder a la cubierta del barco Discovery que navega por el río Hudson (Nueva York), y en el que 'se supone' (léase con voz de mucho misterio) está guardado un nuevo prototipo de Metal Gear. Es a partir de entonces cuando, lo que en principio era una simple misión de infiltración y obtención de datos se tuerce hasta convertirse en una intrigante trama en la que se ven implicados el departamento de







OTACON

Si Snake son los músculos y la cara torteable del equipo Phylanthropy, Otacon vuelve a ser el cerebro que hay más allá del Códec. Como demuestra el hecho de que lleve gafas (porque todos los listos de los juegos y de las películas llevan gafas, por supuesto) este científico es una fiera en lo que se refiere a sacar información del Pentágono, descubrir ubicaciones secretas de armas nucleares y advertir a Snake de todo peligro que se encuentre en el Discovery. Por cierto, si Otacon está vivo... ejem... ¿qué ha pasado con Meryl? ¡Kojima, eres cruel!



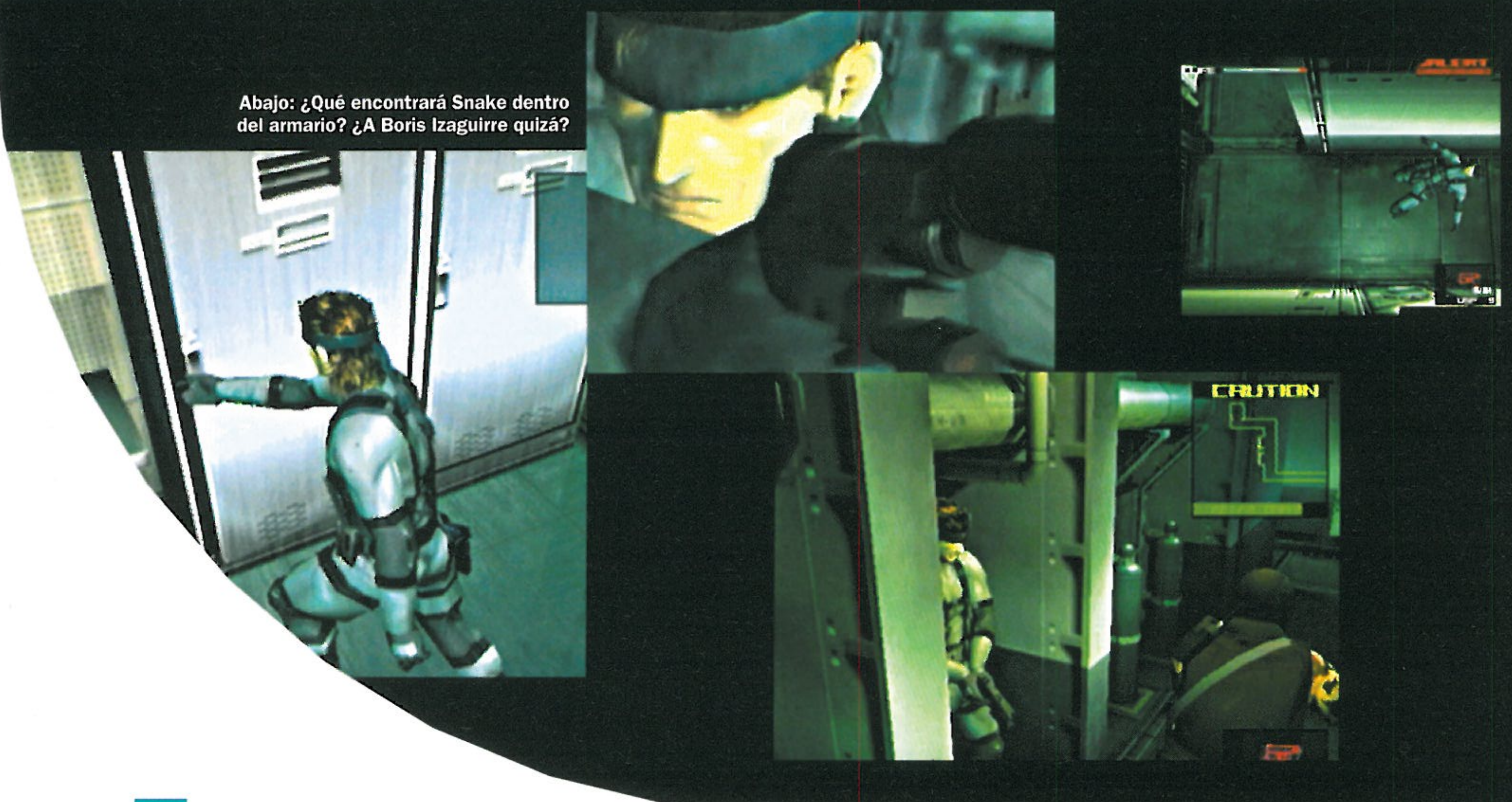
marina de los Estados Unidos, un misterioso grupo llamado The Patriots, el peligroso ejército de Sergei Gurlukovich, el abuelo Ocelot y sus historias y una extraña cámara-espía tras la que parece ocultarse alguien llamado Cypher.
Esto es a grandes rasgos lo que hemos podido averiguar cuando podíamos prestar un poco de atención a lo que ocurría en pantalla y dejábamos de babear con la impresionante calidad gráfica de esta demo, algo nunca visto en consola alguna. Nada más empezar, nos llevamos la primera en la cara: el increíble efecto de lluvia. La misión comienza en la cubierta del Discovery una noche de lluvia torrencial, agua que debido al intenso viento nos viene por todos lados, se arremolina, cambia constantemente de dirección, y salpica absolutamente en todos los objetos y personajes con los que choca. Y es que los efectos físicos, incluyendo los de luz, sombras y reflejos, se han aplicado de una manera magistral en este proyecto de juego. Los objetos ahora realmente 'pesan', como los cuerpos de los

"¡MIRA, MAMÁ, SALGO POR INTERNET!"

Por si no fueran suficiente publicidad los vídeos que circulan por la Red, los artículos llenos de admiración (resultado de los ríos de baba que provoca este juego) que os ofrecen revistas prestigiosas como (ejem, ejem) *PlanetStation*, o las capturas de pantalla que han circulado por medio mundo, los señores de Konami han ideado el inicio de una estupenda campaña de márketing global. Cada vez que nos acabemos la demo, obtendremos un extraño código compuesto por nueve símbolos. Pues bien, si entramos en la web oficial de konami http://www.kcej.com e introducimos esta contraseña, obtendremos tres cosas: una puntuación detallada de nuestra actuación, entrar en un ránking mundial de jugadores (¡de una demo!) y la posibilidad de fardar ante los colegas por ser el número 394 (¡pffff!) del mundo en algo. Asimismo, Konami ha ideado un concurso mediante el cual, si introducimos nuestros datos en una sección de la página, un soldado lleve nuestro nombre en la versión final del juego. Esto sí que es crear Expectación con mayúsculas.



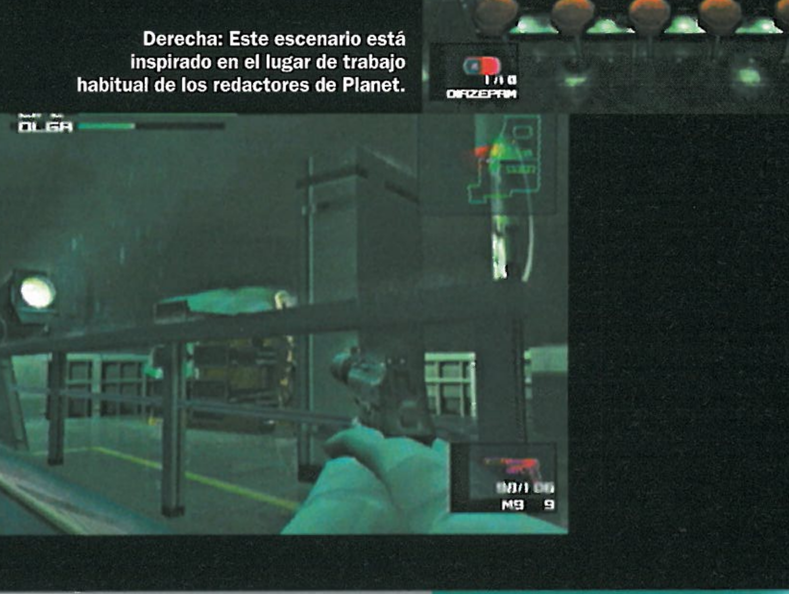
Abajo: ¿Qué encontrará Snake dentro del armario? ¿A Boris Izaguirre quizá?





FIIIRMES, ¡AR!

Si somos lo suficientemente sigilosos y podemos sorprender a un guardia, asisitiremos a uno de los momentos más espectaculares y emocionantes de toda la demo. Al pillar a un soldado desprevenido mientras le apuntamos con nuestra arma éste, en lugar de empezar un absurdo tiroteo con nosotros a ver quién tiene la barra de energía más larga (como ocurría hasta ahora), levantará los brazos en señal de rendición. Pero aún hay más, ya que si, estando en el modo en primera persona, le apuntamos a la cara este cerrará los ojos en actitud suplicante y empezará a menearse para soltar ítems con los que ganarse nuestra piedad. Lo mismo ocurrirá si apuntamos un poco más abajo (no, en el pecho no, más abajo) en actitud amenazante (no, el ombligo no, un poquitín más abajo) con nuestra arma más amenazante (sí, ahí, justo donde estabas pensando): los hombres no pararán de menearse para garantizar tanto su existencia como la integridad del arma más preciada de su arsenal.



Derecha: Este escenario está inspirado en el lugar de trabajo habitual de los redactores de Planet.

OLGA GURLUKOVICH

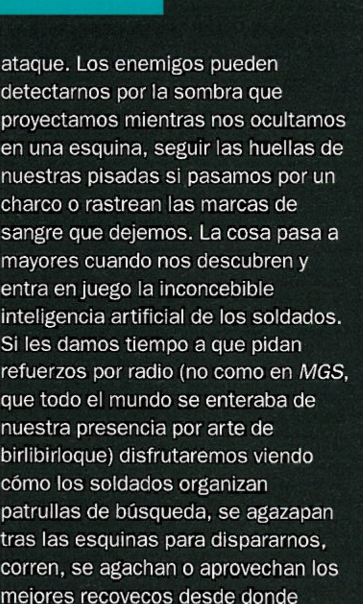
La impulsiva hija del coronel Gurlukovich es el primer y único jefe final con el que nos enfrentaremos en la demo de *MGS 2*. En el combate contra Snake hace gala de unos reflejos felinos, una capacidad de palabrería algo plasta (¡cómo se puede estar contando la vida de uno mientras las balas silban a tu alrededor!) y unos sobacos profusamente velludos (¡qué mal está la vida en Rusia!). Seguramente debido a su estado de gracia (no es que sea una chica con mucha chispa, es que está embarazada) Snake encuentra algunos reparos en volarle la cabeza, y consigue dormirla.



soldados que arrastramos (algo que fatiga sólo de verlo) o las puertas de las taquillas que rompamos, cosas como las botellas se rompen en función de en qué parte disparemos, saltan fragmentos de cristal, trozos de revistas, una lona desatada ondea violentamente al viento, las patatas que hay en una caja caen de manera totalmente desordenada...

MGS 2: LA NUEVA GENERACIÓN

Todos estos efectos y detalles, aunque algunos son 'gratuitos', tienen su razón de ser y su aplicación en la cuidada parte jugable de esta demo, ya que ahora Snake y los enemigos tienen muchas más posibilidades de acción y patrones de



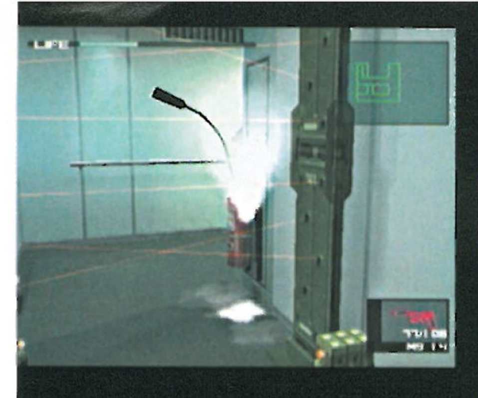
ataque. Los enemigos pueden detectarnos por la sombra que proyectamos mientras nos ocultamos en una esquina, seguir las huellas de nuestras pisadas si pasamos por un charco o rastrean las marcas de sangre que dejemos. La cosa pasa a mayores cuando nos descubren y entra en juego la inconcebible inteligencia artificial de los soldados. Si les damos tiempo a que pidan refuerzos por radio (no como en *MGS*, que todo el mundo se enteraba de nuestra presencia por arte de birlibirloque) disfrutaremos viendo cómo los soldados organizan patrullas de búsqueda, se agazapan tras las esquinas para dispararnos, corren, se agachan o aprovechan los mejores recovecos desde donde



CORONEL GURLUKOVICH

Este misterioso militar ruso con cara de tener serios problemas de estómago es ni más ni menos que uno de los principales apoyos con que contó Liquid en el *affaire* Shadow Moses. Sergei Gurlukovich fue quien proveyó al Snake rubiales del helicóptero Hind-D que tantos quebraderos de cabeza nos dio en *Metal Gear Solid*. Él y sus hombres forman una extraña facción militar que quiere devolver el perdido orgullo patrio a la madre Rusia, una empresa para la que les iría de perlas contar con el enigmático Metal Gear Ray... si Snake u Ocelot se lo permiten.









He's the only one who underwent the VR training. No one else can do it.

ATENCIÓN AL DETALLE

Parece mentira que, con lo corta que es esta demo, los escenarios tengan tantísimos detalles sobresalientes con los que interactuar. Tendremos que jugar muchas partidas antes de que *MGS 2* deje de sorprendernos con nuevos descubrimientos como la posibilidad de petar melones, vaciar cubiteras y dejar que los trozos de hielo se fundan inexorablemente, romper extintores y tuberías para confundir a los guardias o disparar de mil y una forma diferentes a las botellas que hay en el mueble bar.



matarnos más y mejor. Por su parte, entre la enorme cantidad de acciones que puede realizar Snake únicamente destacaremos la posibilidad de colgarnos de barandillas, apuntar de manera asombrosamente mejorada en primera persona, asomarnos cautelosamente por las esquinas, tomar rehenes (si sostenemos a un enemigo el resto cesarán de disparar... hasta que encuentren el momento idóneo) o transportar los cuerpos para esconderlos, ya sea en taquillas, rincones oscuros o el fondo del mar matarile-rile-rile tirándolos por la borda (nuestro sistema favorito). Todo este impresionante regalo para los ojos viene envuelto en una ambientación digna de una superproducción hollywoodiense. Esto se traduce en músicas capaces de poner los pelos de punta, multitud de sonidos detallistas para cada arma, objeto y acción, planos cinematográficos cuidados al detalle y muchos toques de humor 100% nipón como los trompazos de Snake escaleras abajo, las cómicas situaciones que propicia llevar una pistola que duerme a los soldados, o los pósters de japonesitas en paños menores que hay en las taquillas (probad a hablar con Otacon mientras miráis fijamente uno de ellos).

Pero detrás de este despliegue gráfico, acompañando a tan impecable factura técnica encontramos un incomprensible y en ocasiones bastante llamativo defecto: el clipping. Y es que tal vez en otro juego se perdonaría el hecho de que el protagonista se fundiera con las escaleras, que atravesara corriendo a los soldados cual fantasma, que su



REVOLVER OCELOT

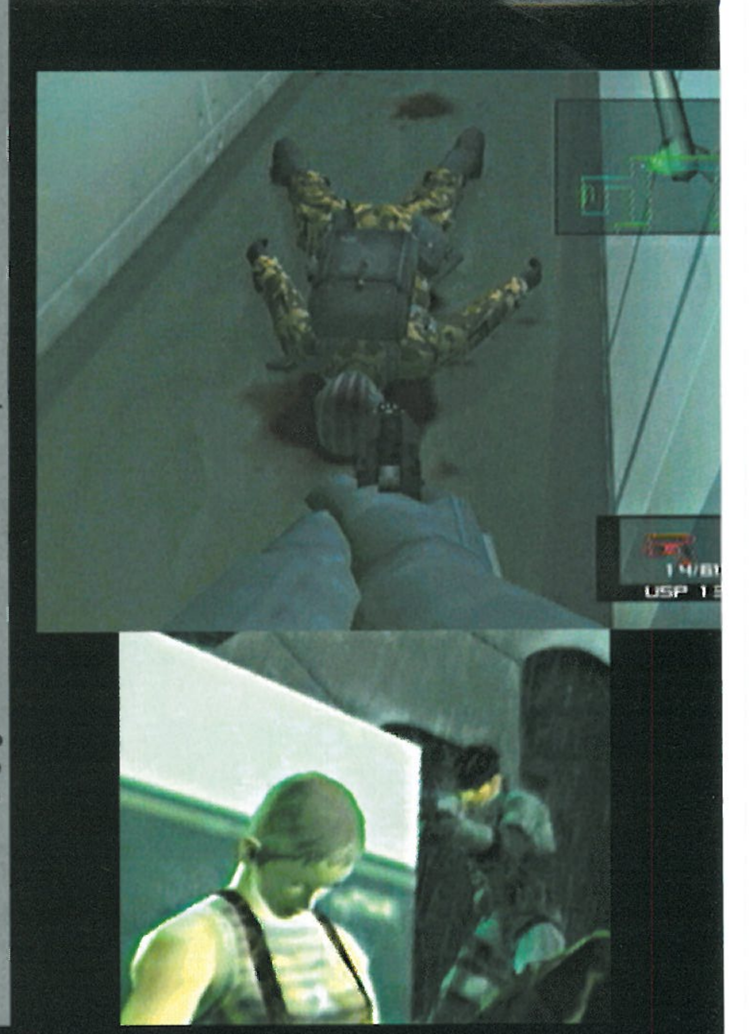
El yayo de las pistolas (y no nos referimos a Charlton Heston) vuelve a meter su mano recién implantada en la vida de Solid Snake. Después de ganarse unos durillos vendiendo los planos de Metal Gear a todos los gobiernos con posibles, el general Iván parece que se ha dedicado a tejer una oscura trama de traiciones en la que se ven implicados nuestro espía favorito, el coronel Gurlukovich, y muy posiblemente los fantasmales Liquid Snake y Solidus. Parece que sus oscuras pretensiones van más allá del simple lucro económico e incluye alguna que otra sibilina venganza.





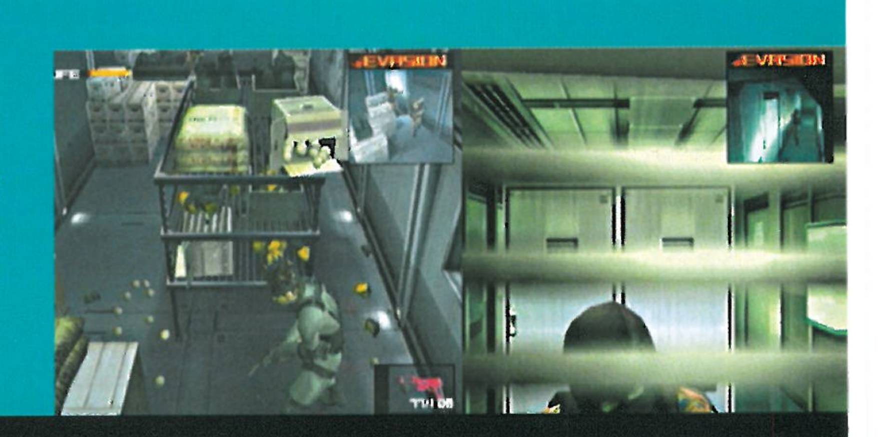
CYPHER

No sabemos qué o quién se esconde tras este oscuro apelativo. Sólo sabemos que Snake emite de manera sigilosa la palabra "¿Cypher?" al final de la demo, cuando contempla estupefacto cómo una especie de cámara voladora le observa y, quizás, graba absolutamente todos sus movimientos. ¿Será un mensaje en clave del espía? ¿O un malvado más que añadir a la larga lista de Gurlukoviches, Ocelotes, Liquids y Soliduses varios? Sea lo que sea, lo que podemos dar por seguro es que con ello Kojima ha dejado el campo abonado para que los foros de Internet, las comidas familiares y las redacciones de las revistas se llenen con las poluciones mentales de todos aquéllos que intenten averiguar qué significado se oculta tras ese nombre.



EL GRAN HERMANO TE VIGILA

Si nos vemos en la necesidad de ocultarnos en una taquilla mientras nos persiguen los soldados, asistiremos a una de las escenas más inverosímiles de toda la demo: el efecto 'camara oculta'. Cuando los enemigos entran en la habitación donde estamos escondidos, aparecerá en la parte superior una pequeña pantalla que, cual cámara de *Gran Hermano,* sigue y nos muestra los movimientos de los mercenarios. Por una parte, hay que reconocer que el efecto es muy espectacular y demuestra que la PlayStation 2, bien programada, anda sobrada para ofrecer eso y mucho más. Pero también hay que reconocer que no veíamos algo tan risible desde las perspectivas que ofrecía Kit en *El Coche Fantástico.* ¿Dónde está el cámara? ¿Es que Hideo ya está pensando en vender el *making off* de *MGS 2* (para ojo comercial, el de Konami y si no, al tiempo) y ha dispuesto que a Snake le acompañe todo un equipo técnico audiovisual? Investigaremos...



brazo pase a veces a través de las paredes o que la caja en la que se esconde se confunda con los pies de los enemigos. Pero no en *Metal Gear Solid 2*. Es de suponer que el señor Kojima se encargue de mejorar esta defectuosa colisión de objetos así como los puntuales bordes dentados de algunos polígonos cuando salga la versión definitiva, algo que no esperamos que ocurra, como mínimo y siendo muy optimistas, hasta finales de año (¿Navidades con Snake?). Sin duda, nos dejamos en el tintero una gran cantidad de detalles de la infinidad que esperan agazapados a ser descubiertos en estos 20 minutos escasos de demo. Realmente, después de jugar con este pedazo de juego, Kojima ha conseguido que cualquier poseedor de una PlayStation 2 acabe con un sabor algo agridulce. Por una parte, uno tiene la sensación (¡por fin!) de estar ante un juego realmente de otra generación de consolas, que por fin el futuro está al alcance de nuestros mandos, y que PlayStation 2 es una apuesta sobre seguro. Pero por otro lado, tras un año de vida de esta consola, te preguntas tristemente con cierta sensación de timo "¡¿Pero qué c$#ne*^% ha estado haciendo el resto de desarrolladores con esta máquina hasta ahora?!". Y es que, Sr. Kojima, con todos nuestros respetos, esta vez se ha pasado.



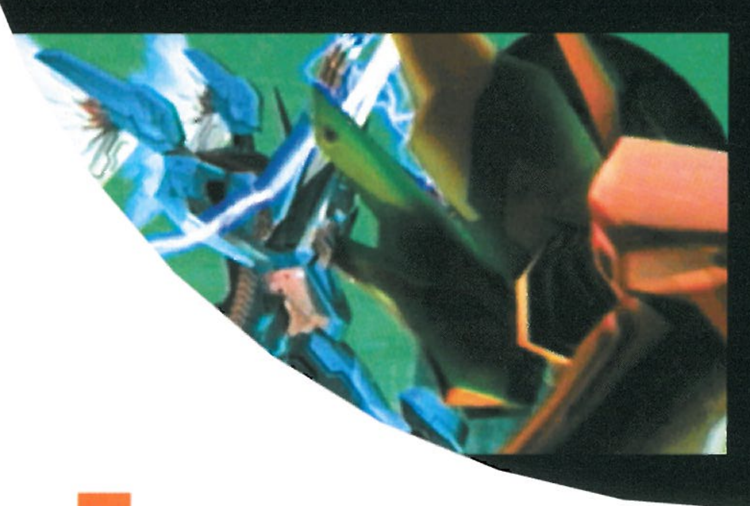
Z.O.E
ZONE OF THE ENDERS
128 BITS A TODA MECHA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS (INCLUYE DEMO MGS 2)**

Pocos juegos de PS2 han conseguido dejarnos tan boquiabiertos como este espectacular *Z.O.E* de Konami: por fin podemos decir que estamos ante un juego de 128 bits 'pata negra' que aprovecha las capacidades de la consola negra de Sony para ofrecer un aspecto visual y jugable que deja definitivamente atrás todo lo visto en 32 bits. Pero también pocos juegos de PS2 nos han dejado un sabor tan agridulce como este título, porque son tantas las excelencias mostradas en sus primeras horas de juego y las expectativas que consigue despertar que una vez finalizada su corta duración uno tiene la sensación de que algunas cosas se han quedado en el tintero. Y es que causa algo de grima que un juego con un aspecto visual tan maravilloso, una historia que se intuye muy atractiva y una mecánica adictiva y con muchos puntos de interés presente algunos detalles negativos demasiado evidentes y poco pulidos que cantan más que los monjes de Silos y el Orfeón Donostiarra a dúo.

ESPECTÁCULO EN LOS CIELOS

Empecemos hablando de las cosas buenas de *Z.O.E* (que las tiene, y muchas): ¿habéis deseado alguna vez imitar a Koji Kabuto (el tipo del flequillo interminable que conducía al mítico Mazinger Z) y volar con vuestro *mecha* por impresionantes escenarios mientras os libráis a base de misilazos o espadazos de unos cuantos robots pesados que no tienen otra cosa que hacer que tocaros las tuercas? Pues con *Z.O.E* este sueño se hace realidad. Y es que podemos aseguraros que nos llegaremos a creer protagonistas de un capítulo de cualquier serie tipo *Evangelion* o *Macross* gracias sobre todo a la utilización de un sublime motor 3D. Esta obra de ingeniería videojueguil permite mover con fluidez los impresionantes entornos tridimensionales totalmente destrozables, plagados de pasmosos juegos de cámaras con más zooms y travellings que un show dirigido por Valerio Lazarov en pleno ataque epiléptico, todo ello guiados por el magnífico sistema de control y apuntado automático que hace que









sea una delicia deslizarse con total libertad de movimientos por el cielo cual pájaro metálico.

A esta sensación de anime interactivo ayuda también mucho la (en un principio) atractiva historia de fondo de *Z.O.E*, en la que una facción de *facinerosos* metálicos comandados por la gélida Viola asalta una colonia espacial situada en la órbita de Júpiter, cuyo destino queda a cargo del pequeño Leon Stenburck. Con la ayuda de la jovencita Celvice y el ordenador 'femenino' de a bordo de nuestro mecha, deberemos evitar que la colonia se vaya a hacer gárgaras. Para ello tendremos que cumplir una serie de variadas misiones encadenadas (proteger ciudadanos, destruir antenas de comunicación, conseguir armas especiales para derrotar a determinados enemigos o incluso desactivar bombas) mientras buscamos solución a algunos

A VER QUIÉN TIENE LA MECHA MÁS LARGA

Una vez acabada la aventura que nos propone *Z.O.E*, cuando nos quedemos con las ganas de más combates de mechas y acción aérea, accederemos a un modo Versus de combate uno contra uno en el que podremos escoger entre todos los mechas enemigos del juego (no hay mucho que seleccionar: sólo tres modelos distintos) además de nuestro querido Jehuty y Neith. Asimismo, si volvemos a completar por segunda vez el juego, tendremos también a nuestra disposición al poderoso Anubis y a la zombie-Neith. Tras seleccionar alguno de los diversos escenarios disponibles (casualmente todos los que veremos en el juego) podremos enfrentarnos contra un colega en unos combates trepidantes y espectaculares... pero sin mucho más aliciente que convertir en pedazos a nuestro contrincante. Y es que la absoluta falta de opciones y la ausencia de extras en el juego dan un tono algo sosainas y de 'vamos a incluir este modo para que no se diga que el juego es corto' bastante notable.



problemillas que nos encontraremos por el camino (como que nuestro robot sea afectado por un peligroso virus cual cerebelo de vaca loca o que nos encontremos con enemigos más invisibles que las propinas de nuestro redactor Seed). Si a todos estos toques de aventura le añadimos unas secuencias de vídeo que parecen sacadas directamente de una serie de animación el menú no puede ser más atractivo. Pero lamentablemente en esta sabrosa sopa nos encontraremos con inesperados tropezones algo indigestos.

MÁS CORTO QUE LAS PATILLAS DE MARIANICO

Debido al trepidante inicio de nuestra aventura y a su atractivo desarrollo el aspecto que menos nos ha gustado de este excelente juego es su corta duración: en poco más de 7 horas uno puede huir de la colonia.... y quedarse con las ganas de saber más sobre el trasfondo de nuestra 'heroica' actuación. La historia se acelera de una manera incomprensible en las últimas fases y desemboca en uno de los finales más decepcionantes vistos en los últimos tiempos (desde *Soul Reaver* no se nos quedaba tal careto de pasmarote tras acabar un juego). Además, elementos tan prometedores como el oscuro pasado de la carismática Viola, la interesante

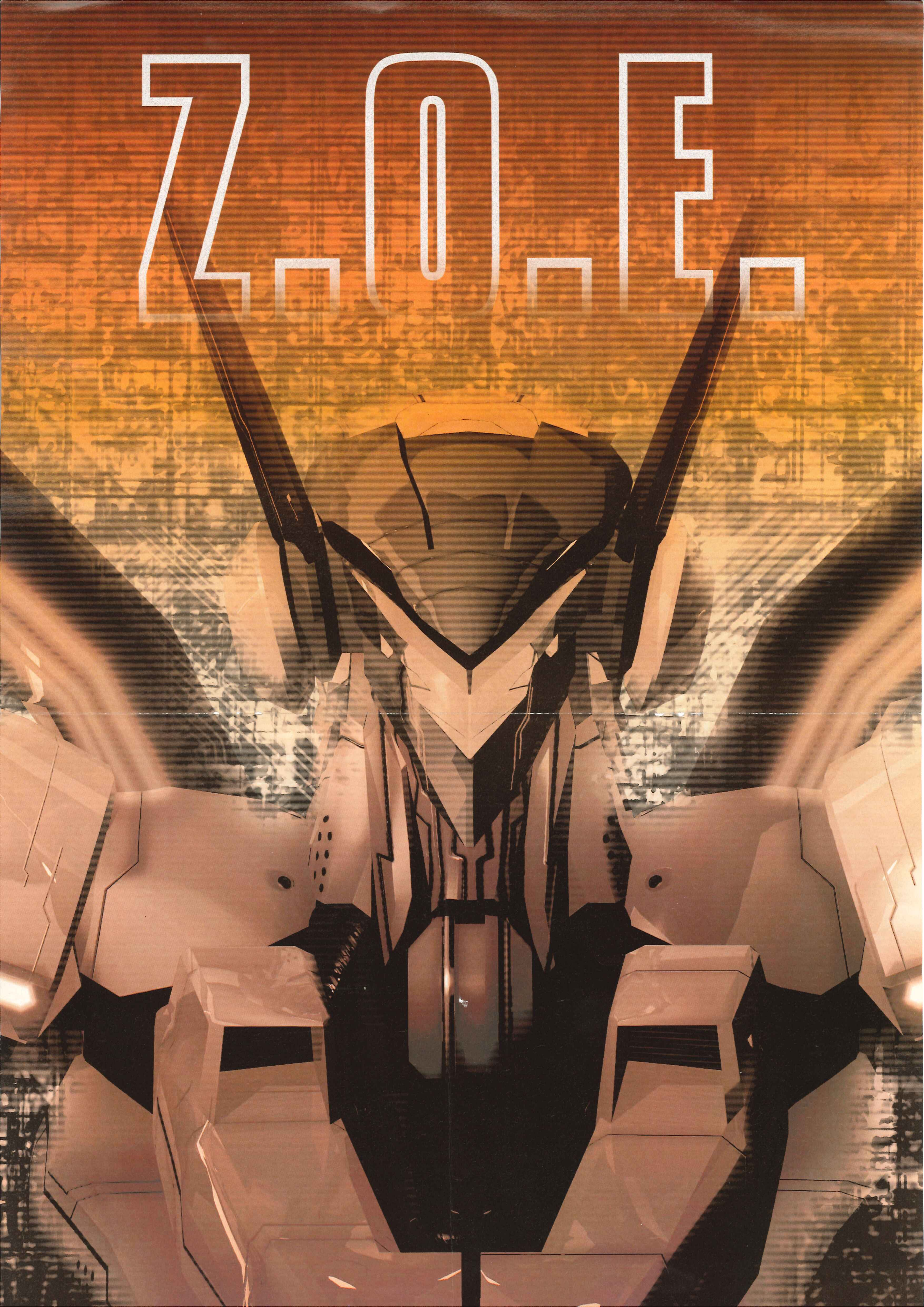
DEBIDO AL TREPIDANTE INICIO DE NUESTRA AVENTURA Y A SU ATRACTIVO DESARROLLO EL ASPECTO QUE MENOS NOS HA GUSTADO DE ESTE EXCELENTE JUEGO ES SU CORTA DURACIÓN

¡OIGA, JEFE!

Pocas veces nos hemos enfrentados a unos final-bosses o enemigos finales tan espectaculares y atractivos como los que presenta este juego, de aquéllos que meten mucho miedo en el cuerpo con sólo mirarlos. Aunque todos tienen sus puntos de interés nosotros nos quedamos con los dos últimos enemigos: la buena de Neith en versión zombie (algo así como una Afrodita A después de una visita a *Noche de Fiesta*) y el impresionante Anubis de Nohma, aunque visto el 'emocionante' combate que mantenemos contra él y lo que nos costará 'derrotarle' y hacerle morder el polvo, la sensación final puede ser más desconcertante que un recital de poesía de Charles Bronson.






Z.O.E.

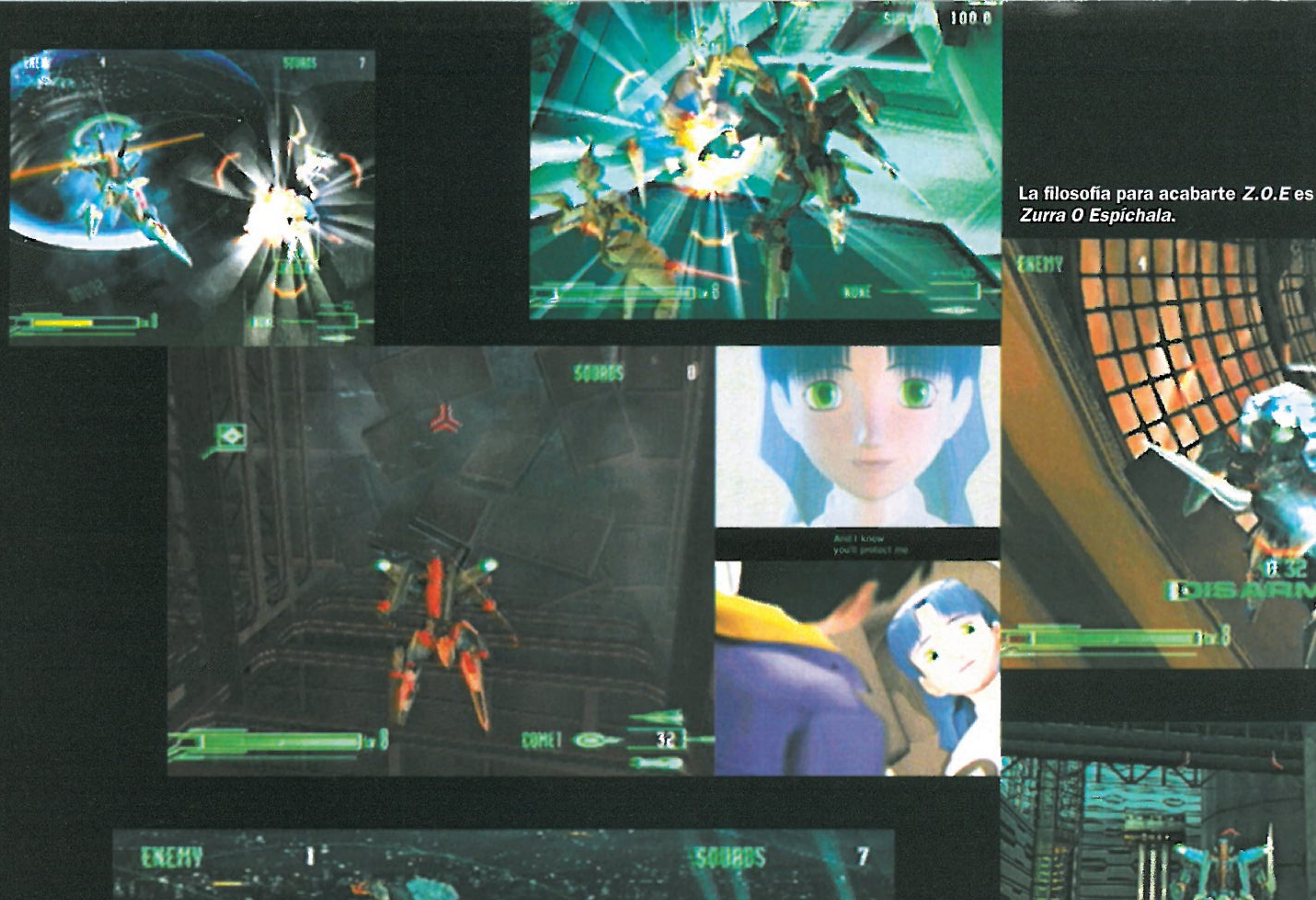


© 2001 KCE JAPAN All Rights Reserved. © Konami Corporation. All Rights Reserved.


METAL GEAR SOLID 2
PLANET station
© 2001 KCE JAPAN All Rights Reserved. © Konami Co



© 2001 KCE JAPAN All Rights Reserved. © Konami Corporation. All Rights Reserved.



La filosofía para acabarte ***Z.O.E*** es ***Zurra O Espíchala.***





relación entre el ordenador ADA y Leon o la 'presunta' conexión entre Nohma (el malo del juego ¡que no llegamos nunca a ver!) y Leon quedan totalmente en el aire (¿quién se apuesta unos cuantos papeles morados con la cara de don Juan Carlos I impresa a que veremos un *Z.O.E II*?). Otro elemento poco agradable que salta a la vista es la escasa variedad de enemigos: salvo los tremendos jefes finales sólo encontraremos ¡tres! *mechas* contrincantes, lo que demuestra la preocupante falta de banquillo de los malos. Afortunadamente la enorme jugabilidad y diversión que proporcionan los combates aéreos y su inagotable espectacularidad puede hacer pasar más o menos por alto este defecto, pero para aquel jugador que no sea muy aficionado a los shooters o a los beat'em-ups la

ZONE OF THE ENDERS ES LA MAYOR DEMOSTRACIÓN DE PODERÍO TÉCNICO DE LA PS2 QUE HA LLEGADO HASTA NUESTROS LARES

sensación de repetición puede ser amarga. Como conclusión podemos afirmar que el título de Konami (que lamentablemente no ha sido traducido al castellano) presenta algunos decepcionantes fallos y aspectos poco pulidos que hacen que no sea un juego totalmente redondo que confirme las tremendas expectativas que puede despertar en un inicio. Pero una cosa está clara: no se puede negar que *Zone of the Enders* es la mayor demostración de poderío técnico de la PS2 que ha llegado hasta nuestros lares. Además, su conjunción de excelente jugabilidad y maravilloso aspecto visual (los efectos de explosiones, *motion blur* y rayos láser son pura orfebrería visual) le convierten en uno de los títulos más atractivos y recomendables del poco fastuoso catálogo de la 128 bits de Sony en nuestro país.

Los escenarios son tan enormes que a la que te despistas acabas más perdido que el camping gas de Moisés.

ARRIBA

- TÉCNICAMENTE ESPECTACULAR
- EXCELENTE CONTROL Y JUGABILIDAD
- GENIAL MEZCLA DE AVENTURA, SHOOTER Y BEAT'EM-UP

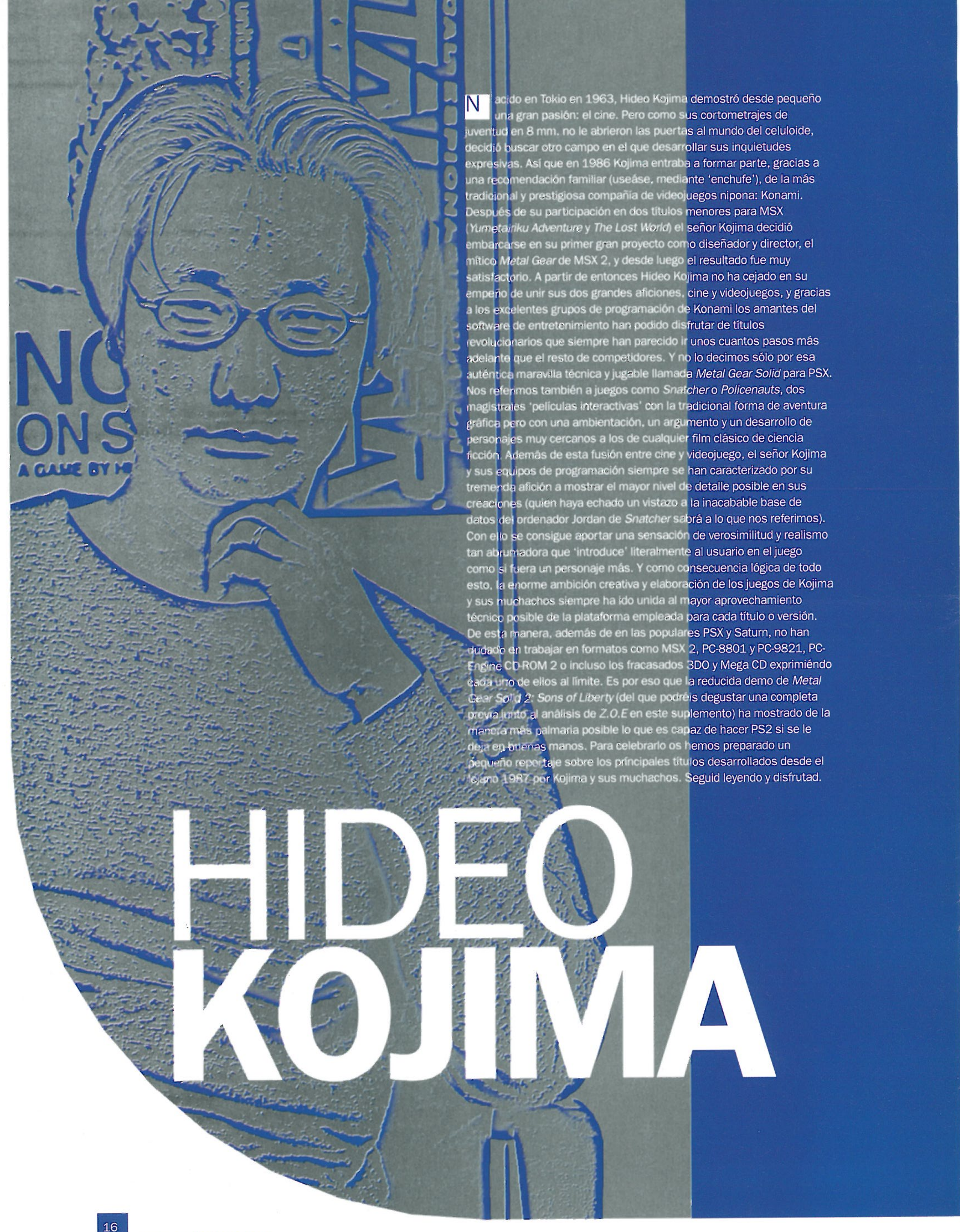
ABAJO

- ¿POR QUÉ TAN CORTO?
- POCA VARIEDAD DE ENEMIGOS
- EN INGLÉS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4.5
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○



HIDEO KOJIMA

Nacido en Tokio en 1963, Hideo Kojima demostró desde pequeño una gran pasión: el cine. Pero como sus cortometrajes de juventud en 8 mm. no le abrieron las puertas al mundo del celuloide, decidió buscar otro campo en el que desarrollar sus inquietudes expresivas. Así que en 1986 Kojima entraba a formar parte, gracias a una recomendación familiar (useáse, mediante 'enchufe'), de la más tradicional y prestigiosa compañía de videojuegos nipona: Konami. Después de su participación en dos títulos menores para MSX (*Yumetairiku Adventure* y *The Lost World*) el señor Kojima decidió embarcarse en su primer gran proyecto como diseñador y director, el mítico *Metal Gear* de MSX 2, y desde luego el resultado fue muy satisfactorio. A partir de entonces Hideo Kojima no ha cejado en su empeño de unir sus dos grandes aficiones, cine y videojuegos, y gracias a los excelentes grupos de programación de Konami los amantes del software de entretenimiento han podido disfrutar de títulos revolucionarios que siempre han parecido ir unos cuantos pasos más adelante que el resto de competidores. Y no lo decimos sólo por esa auténtica maravilla técnica y jugable llamada *Metal Gear Solid* para PSX. Nos referimos también a juegos como *Snatcher* o *Policenauts*, dos magistrales 'películas interactivas' con la tradicional forma de aventura gráfica pero con una ambientación, un argumento y un desarrollo de personajes muy cercanos a los de cualquier film clásico de ciencia ficción. Además de esta fusión entre cine y videojuego, el señor Kojima y sus equipos de programación siempre se han caracterizado por su tremenda afición a mostrar el mayor nivel de detalle posible en sus creaciones (quien haya echado un vistazo a la inacabable base de datos del ordenador Jordan de *Snatcher* sabrá a lo que nos referimos). Con ello se consigue aportar una sensación de verosimilitud y realismo tan abrumadora que 'introduce' literalmente al usuario en el juego como si fuera un personaje más. Y como consecuencia lógica de todo esto, la enorme ambición creativa y elaboración de los juegos de Kojima y sus muchachos siempre ha ido unida al mayor aprovechamiento técnico posible de la plataforma empleada para cada título o versión. De esta manera, además de en las populares PSX y Saturn, no han dudado en trabajar en formatos como MSX 2, PC-8801 y PC-9821, PC-Engine CD-ROM 2 o incluso los fracasados 3DO y Mega CD exprimiéndo cada uno de ellos al límite. Es por eso que la reducida demo de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (del que podréis degustar una completa previa junto al análisis de *Z.O.E* en este suplemento) ha mostrado de la manera más palmaria posible lo que es capaz de hacer PS2 si se le deja en buenas manos. Para celebrarlo os hemos preparado un pequeño reportaje sobre los principales títulos desarrollados desde el lejano 1987 por Kojima y sus muchachos. Seguid leyendo y disfrutad.



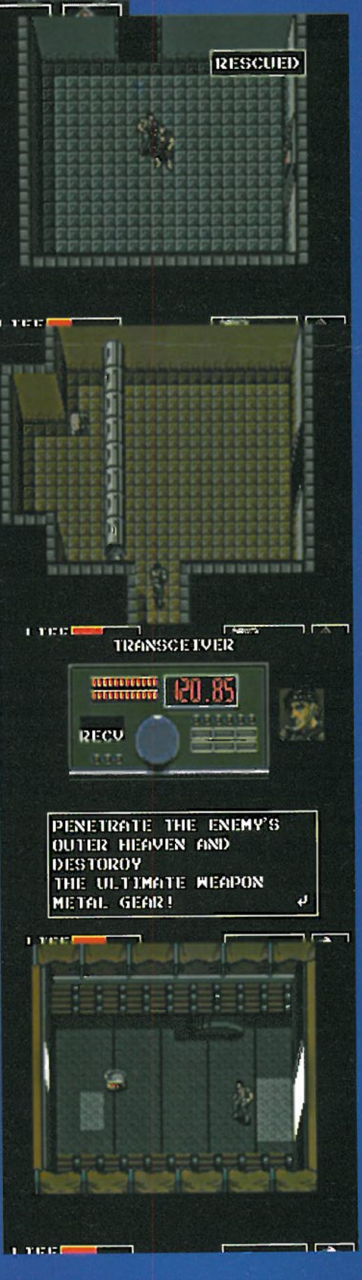


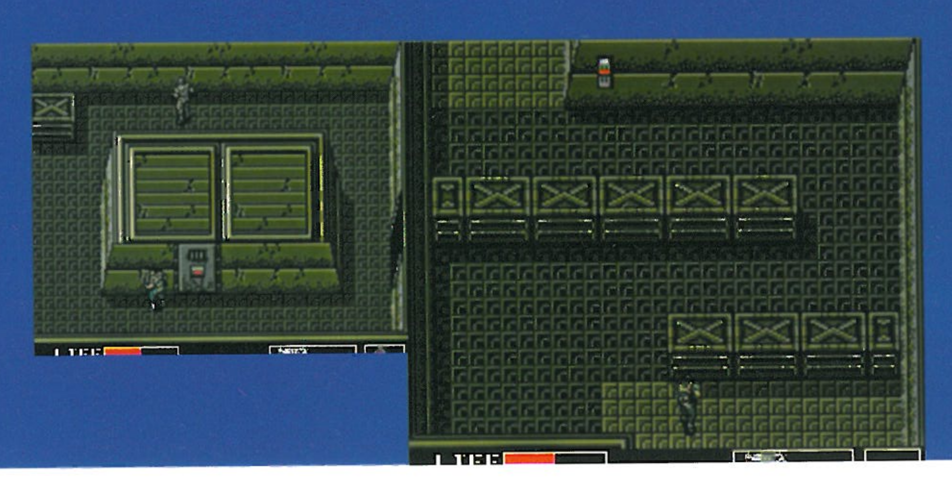
METAL GEAR

AÑO **1987**

PLATAFORMA **MSX 2**

Sólo un año después de su incorporación en Konami un joven Hideo Kojima (sólo contaba 24 años) exprimió al máximo las capacidades del fabuloso MSX 2, el más avanzado ordenador doméstico de 8 bits de la época, en su revolucionario primer proyecto como diseñador, director y guionista: *Metal Gear*. El juego introdujo elementos 'serios' poco o nada vistos hasta entonces en el mundo de los videojuegos: desarrollo de personajes con motivaciones propias, importancia del sigilo y la inteligencia por encima de la acción y el disparo limpio, elementos de 'realismo' que transmitían la gran vulnerabilidad del protagonista y sobre todo una idea primordial e inédita hasta entonces: es más importante no ser matado que matar. En *Metal Gear* interpretamos a Solid Snake, un novato agente del cuerpo especial Fox-Hound que, siguiendo las órdenes de su jefe Big Boss, debe infiltrarse en una base secreta enemiga (Outer Heaven) donde uno de sus compañeros (Grey Fox) ha caído preso y donde se supone que un grupo de terroristas alberga el poderosísimo tanque nuclear móvil que da título al juego. Snake deberá desenvolverse en un ambiente hostil con decenas de guardias pululando, contando con un arsenal reducido que debe administrar como oro en paño mientras supera trampas mortales a la vuelta de cada esquina (el juego es tremendamente difícil). A todos aquellos que hayáis jugado al *MGS* de PlayStation puede que el aspecto gráfico del juego os parezca ridículo pero os decimos unos datos sobre su argumento y desarrollo para que saquéis conclusiones. A saber: Snake empieza surgiendo del agua con sólo un paquete de cigarillos, usa explosivos plásticos, prismáticos, máscaras de gas, cajas con las que esconderse y tarjetas con las que abrir puertas; veremos guardias que se echan cabezaditas y deberemos esquivar cámaras de vigilancia, traspasar campos de rayos infrarrojos y desactivar paneles electrificados con misiles teledirigidos; nos dejarnos apresar para poder encontrarnos con nuestro contacto; recibiremos instrucciones por radio al mismo tiempo que nos comunicamos con nuestros aliados, nos las veremos con jefes finales (Machine Gun Kid, Shoot Gunner o Mr. Arnold) entre los que destaca un tanque protegido por un campo de minas que deberemos derrotar lanzándole granadas, nos introduciremos en la parte trasera de los camiones y para colmo al final nos encontraremos con una inesperada traición que nos dejará helados. ¿Os suena de algo todo esto?





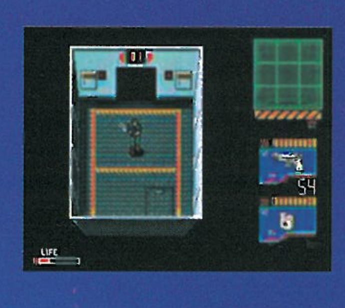




METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

AÑO **1990**
PLATAFORMA **MSX 2, MSX 2 +**

Si con el primer *Metal Gear* Hideo Kojima creó prácticamente un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos, con su impresionante continuación (que desgraciadamente nunca salió fuera de Japón) los límites técnicos y creativos del MSX 2 alcanzaron tal vez su punto más alto en una obra maestra sin paliativos. Esta nueva incursión en el mundo del espionaje presentaba un aspecto gráfico maravilloso y mucho más trabajado que su antecesor, así como una fabulosa ambientación sonora gracias al chip SCC de Konami. *Metal Gear 2* nos presentaba a un Solid Snake más maduro (y con un careto de Rambo que tira de espaldas) que, después de su retiro de Fox-Hound tras la destrucción del primer Metal Gear en Outer Heaven, vuelve al tajo a las órdenes de un nuevo jefe: el carismático coronel Campbell (alias coronel Truman). En esta nueva misión Snake deberá intentar rescatar al doctor Marv, un científico secuestrado por el régimen militar de un país 'pseudo-comunista' que tiene pensado crear su propio arsenal nuclear. Pero la misión (¡como no!) se acabará complicando y Snake terminará encontrándose con viejos conocidos que en teoría tendrían que estar criando malvas y con los que debe ajustar cuentas pendientes. Lo más increíble de este juego es la profunda voluntad de verosimilitud, inaudita en su época: además de disponer del útil radar, Snake puede interactuar de diversos modos con el escenario (por ejemplo, dando golpes en las paredes para atraer a los guardias o para comunicarse con otras personas) y tiene la capacidad de arrastrarse cual gusano por el suelo, lo que le permite esconderse en cualquier hueco (incluso debajo de los tanques) o introducirse por conductos de ventilación. Asimismo los linces de los guardias enemigos (de mayor variedad y puñeterismo que en la primera parte) tienen unos sentidos muchos más desarrollados, lo que les hace ponerse tensos o nerviosos a la mínima ocasión antes de perseguirnos sin descanso. Además son capaces de escuchar nuestros pasos sobre determinadas superficies metálicas, o incluso apagan la luz para desorientarnos (!). Si a todos estos detalles (muchos de ellos 'adoptados' por Kojima en el posterior *MGS* para PSX) se le suman unos jefes finales más carismáticos que los de la primera parte, un desarrollo de personajes más trabajado y unos escenarios mucho más grandes y enrevesados la conclusión es clara: junto a *Vampire Killer*, *Salamander* e *Y's*, *Metal Gear 2: Solid Snake* merece un lugar de honor como uno de los títulos que hicieron del MSX 2 una plataforma mítica.



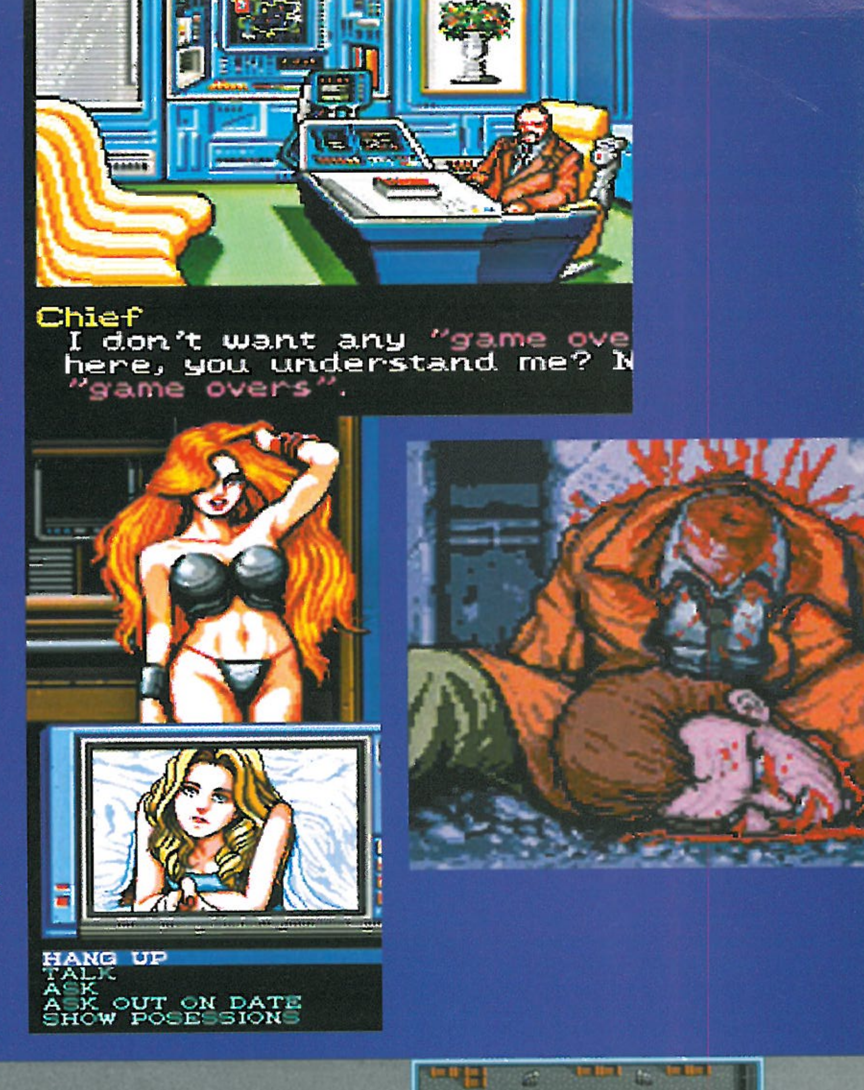




SNATCHER

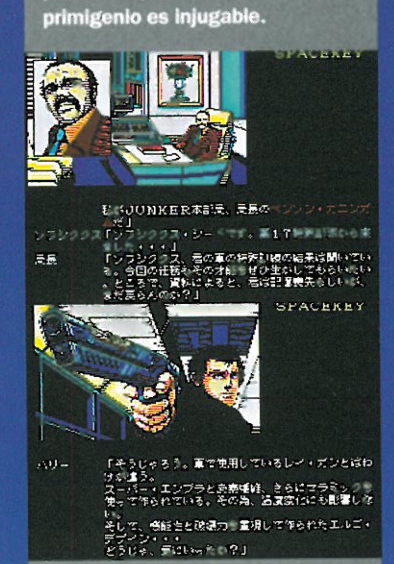
AÑO **1988**
PLATAFORMA **NEC PC 8801, MSX 2 (1988), PC- ENGINE SUPER CD-ROM 2 (1992), MEGA CD (1994), PSX (1996), SATURN (1996)**

Aunque en Occidente no cuente con la popularidad de la saga *Metal Gear*, *Snatcher* es una absoluta obra maestra que lamentablemente sólo los usuarios del comercialmente desastroso Mega CD pudieron disfrutar en inglés. Pensad en una aventura gráfica sin apenas acción basada en menús, pantallas estáticas y secuencias de vídeo. Imaginaos ahora que rompa todos los moldes del género gracias a un tremendo argumento propio de cualquier clásico de ciencia-ficción, al unir los mejores elementos de películas como *La invasión de los ladrones de cuerpos*, *Terminator* y *Blade Runner*. Añadidle una asfixiante ambientación cyberpunk-futurista con siniestros robots semi-humanos dispuestos a suplantar a los principales mandamases de la Humanidad, antiguas investigaciones genéticas secretas que salen a la luz, poderosas drogas clandestinas y explosiones nucleares que han dejado misteriosas secuelas. Sumadle al conjunto truculentos toques terroríficos y de gore, así como un increíble reparto encabezado por el agente *junker* amnésico Gillian Seed, el humorístico mini-robot Metal Gear (sic.) o el melancólico cazarrecompensas Random Hajile… y tendréis una idea aproximada de lo que es *Snatcher*. El absorbente desarrollo detectivesco de este clásico está repleto de sombríos escenarios, pistas falsas, desagradables sorpresas y traiciones inesperadas, y su increíble atención al detalle consiguen crear un verdadero mundo virtual, con diálogos y personajes que envidiarían las mejores películas de Hollywood. Es realmente imposible describir en este corto espacio todas las virtudes de un título capaz de transportarnos a una tenebrosa Neo-Kobe del futuro y hacernos protagonista de una fascinante película interactiva. Sólo queda rezar para que algún día llegue por aquí la versión de PlayStation en un idioma 'jugable', porque es un pecado mortal no poder disfrutar en PSX de esta maravilla.



LA AVENTURA CYBERPUNK

Como 'Cyberpunk Adventure' fue calificado el *Snatcher* original realizado en el elitista PC 8801 que pronto fue trasladado al más popular MSX 2. Esta versión para ordenador mostraba un esquema aún más rígido de aventura gráfica/conversacional que las posteriores entregas para PC-Engine y Mega CD, y no presentaba muchas de las secuencias de acción (bastante mejorables) de estos formatos. Además no se incluía el tercer y último acto que en las versiones posteriores nos narraba de manera magistral el clímax final de la historia, las conclusiones definitivas sobre el pasado de Gillian y Jamie Seed y el origen de los Snatchers. Lamentablemente si uno no esta puesto en japonés este *Snatcher* primigenio es injugable.



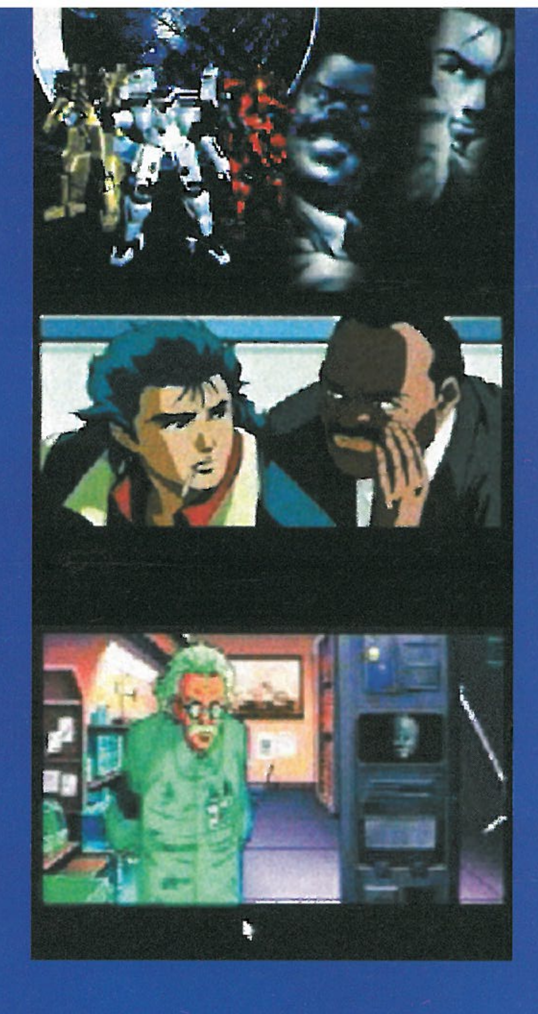
SD SNATCHER

AÑO **1990**
PLATAFORMA **MSX 2, MSX 2 +**

Conocida la afición de los nipones de reírse hasta de su propia sombra, Hideo Kojima y Konami aprovecharon el tirón del *Snatcher* de MSX 2 para realizar una versión 'paródica' del juego con similar argumento y personajes (con una graciosa estética *superdeformed*) pero con un planteamiento distinto. De la enrevesada aventura gráfica del resto de formatos pasamos a un desarrollo más simple con perspectiva isométrica, elementos de acción y RPG, combates por turnos bastante más currados que los del original y algunos personajes nuevos junto a los clásicos Mika Slayton, Napoleon o Metal Gear (que en este caso reduce aún más su tamaño hasta caber en la palma de la mano). Desde luego no es un título tan sombrío y cautivador como el de Mega CD, pero su excelente aspecto técnico y banda sonora (realizada gracias al chip SCC de Konami que añadía cinco canales de sonido a los tres del MSX 2) marcaron un hito en su época.



ATTACK METAL DRUG
OPTION ESCAPE
ENE LIFE 019
STR 005 DEF 003 SPD 006 ACC 006
PLA LIFE 044
STR 004 DEF 002 SPD 004



POLICENAUTS

AÑO **1994**
PLATAFORMA **NEC PC-9821, 3DO (1995), PLAYSTATION (1996), SATURN (1996)**

Si ya es grave que *Snatcher* sea poco conocido fuera de Japón, lo de *Policenauts* (como diría Raphael) ¡es un escándalo! Sólo echando un vistazo a su argumento ya notamos que este juego promete mucho: un policía de una estación orbital del futuro reaparece en el espacio exterior 25 años después de ser declarado desaparecido sin presentar síntomas de envejecimiento. El juego promete aún más cuando nos fijamos en su atractivo desarrollo, ya que el susodicho poli debe desentrañar el misterio del asesinato de su antigua esposa y una oscura red de mafias de tráfico de órganos en la estación espacial donde residió en su juventud, encontrándose por el camino con viejos conocidos. La cosa es ya para quitarse el sombrero cuando sabemos que, además, este título mejora tanto técnicamente (con impresionantes secuencias de *anime* y futuristas escenarios) como a nivel de mecánica de juego la fórmula de 'película interactiva' de *Snatcher*, ya que *Policenauts* presenta mejores escenas de acción en las que llegan a intervenir *mechas*, así como una interfaz menos rígida y un impresionante reparto de ¡15 personajes principales! entre los que se encuentra una jovencita Meryl Silverburgh. Un auténtica joya... sólo apta para los que sepan japonés, claro. Porque es lamentable que este juego, considerado por muchos como la mayor obra maestra de Kojima, no haya sido traducido ni publicado fuera de Japón (pese a que llegó a existir una traducción al 75 % del título para ser comercializado en PSX y Saturn en EEUU). Una de las mayores injusticias de la historia de los videojuegos que esperemos algún día sea subsanada.

TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA SERIES

AÑO **1997 (VOL. 1), 1998 (VOL. 2)**
PLATAFORMA **PLAYSTATION, SATURN**

Como el señor Kojima también tiene su lado romántico y amoroso, mientras dirigía el proyecto *Metal Gear Solid* encontró unas horillas para ejercer de supervisor y productor de los dos primeros capítulos suplementarios de *Tokimeki Memorial: Forever With You*, el famosísimo (para los japoneses) título de Konami de 1994 que inauguró el género 'simulation-game', más conocido como 'vamos-a-ligarnos-a-unas-chatis-virtuales-de-instituto-ya-que-no-nos-comemos-un-rosco-en-la-vida-real'. Estos dos capítulos de la serie 'Drama' son sendos 'spin-offs' o historias paralelas del título original, y están centrados en dos chicas concretas del elenco protagonista de 12 turgentes jovencitas (distinguibles entre ellas por su peinado y el color de su pelo) que presentaba *Forever With You*. Así, en *Niji Iro no Seishun* el objetivo que deberemos beneficiarnos entre pelotazo y pelotazo será Saki Nijino, que casualmente ejerce de entrenadora del equipo de fútbol de la Kimaneki High School del que formamos parte. En *Iridori no Lovesong* la cosa se complica un poco y debemos componer una canción con la banda del instituto para que la buena de Katagiri Ayako quede prendada de nuestro *savoir faire* musical. Los títulos parecen mostrar unos guiones trabajados y atractivos personajes, pero como uno no sepa mucho japonés y no le vayan este tipo de juegos son poco menos que incomprensibles.









METAL GEAR SOLID

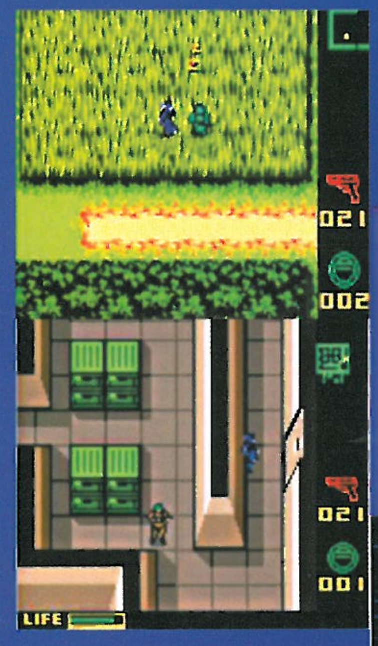
AÑO **1998**
PLATAFORMA **PSX, PC (2000)**

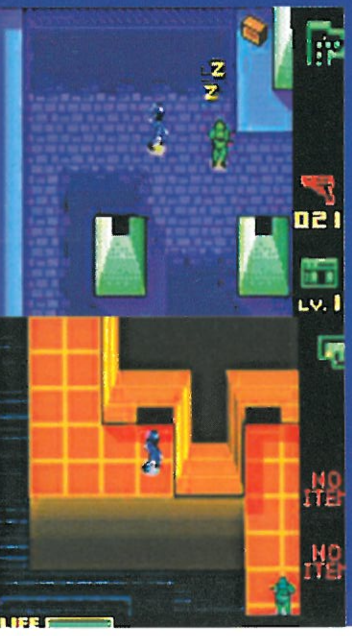
Metal Gear Solid fue el juego que puso en boca de todos el nombre de Hideo Kojima en Occidente, siendo uno de los mayores éxito de su creador hasta la fecha. La verdad es que a nivel jugable este título es una auténtica maravilla, aunque tampoco tiene nada que no demostrara Kojima en sus magníficas obras precedentes. El verdadero salto de gigante de *Metal Gear Solid* lo encontramos en un entorno gráfico generado en tiempo real que rompió moldes en su momento (tanto es así que al verse por primera vez muchos dieron por supuesto que se trataba de un título para la recién aparecida Nintendo 'tecnológicamente superior' 64 y no de un juego para PSX). Pocas veces se han visto unas escenas cinemáticas tan intensas sin recurrir a las secuencias de vídeo, las cuales dotaron de una profundidad y carisma sin parangón a personajes tan logrados como la bella (y mortal) Sniper Wolf o el torturado Ninja. No hablaremos mucho del argumento porque a estas alturas todos nuestros lectores ya se lo habrán jugado mil veces (¿o no?). Sólo apuntaremos que en esta ocasión aparecen nuevos temas de preocupación planteados por Kojima (la manipulación genética, la venta de armas nucleares de la desmembrada URSS...) y que, tras sus años de retiro, Snake es más cínico que nunca cuando es obligado a encontrar el sempiterno Metal Gear (suerte que una tal Meryl le ablanda un poquito). Para la Historia quedan esas filigranas técnicas como son el camuflaje óptico o los misiles teledirigidos con vista subjetiva.

Como curiosidades, podemos citar que en 1999 se puso a la venta en Japón *Metal Gear Solid Integral*, que incluía tanto un CD con misiones especiales (más tarde se vendió aparte en Occidente) como el juego *Metal Gear Solid* al que se pusieron como añadidos un nivel *Very Easy* y una visión en primera persona con la cual el jugador se podía mover libremente como si de un *Quake* se tratara.









METAL GEAR SOLID

AÑO **2000**
PLATAFORMA **GAME BOY COLOR**

Tras el éxito multitudinario del *Metal Gear Solid* de PlayStation, Nintendo consiguió convencer a Hideo Kojima con la ayuda de unos buenos yenes para que ejerciera de productor de la primera aventura de Snake para portátiles (si no tenemos en cuenta la clandestina versión pseudo-pirata para Game.com). Y desde luego, los resultados fueron espectaculares. Uniendo el argumento, aspecto técnico y mecánica de juego de los viejos títulos de MSX 2 (sobre todo *Metal Gear 2: Solid Snake*) y el trabajado desarrollo de personajes y diálogos de la versión de PSX, *Metal Gear Solid* nos presenta otra vez a un Snake que es reclutado por el coronel Campbell ocho años antes de Shadow Moses, y después de sus aventuras en Outer Heaven y Zanzíbar. Unos terroristas centroafricanos se han apoderado de un nuevo Metal Gear desarrollado por el Ejército americano y cuentan con el apoyo de un grupo de mercenarios llamado Ghost Babel. Es por ello que Snake tendrá otra vez que infiltrarse en territorio comanche (concretamente en la misma base de su primera aventura) donde contará con la única ayuda de la atractiva Chris Jenner, superviviente de un comando Delta Force. Jefes finales atractivos (aunque más que parecidos a los del juego de PSX), una oscura trama de intereses con implicaciones de la CIA y el mismísimo coronel Campbell, y un aprovechamiento prodigioso del hardware de la Game Boy Color (con misiones VR incluidas) forman parte de los atractivos de uno de los mejores juegos disponibles en el mercado para la portátil de Nintendo.

BEATMANIA

AÑO **1998**
PLATAFORMA **PLAYSTATION, GAME BOY (1999), WONDERSWAN (1999), PC (2000)**

Este juego supuso el pistoletazo de salida para el género llamado 'bemani', un tipo de juegos propios de Konami en los que sobre todo predomina el aspecto musical y rítmico, y en que el aspecto gráfico es algo... ehm... meramente testimonial (por decirlo de manera fina). Y también supuso la aparición casi inmediata de un montón de secuelas que reportó pingües beneficios a una de las compañías con más ojo comercial (contando sólo los aparecidos para PlayStation hay hasta ¡once! títulos, entre apéndices y rarezas, que llevan el nombre de *Beatmania*). Este bemani, el único que Konami se ha atrevido a publicar en nuestro país (junto al recientísimo *Dancing Stage Euromix*), nos propone convertirnos en un DJ de esos con gafas de pasta que pronuncian palabras como "¡Cool!", "¡Qué subidón!" o "¡Samplers!". Mediante un espectacular mando que incluía un mini teclado de cinco piezas y un disco giratorio para *scratchear*, teníamos que seguir el ritmo de pegadizas melodías de corte *techno*, mientras un montón de fichas que pasaban por la pantalla nos indicaban el momento adecuado en el que debíamos pulsar cada tecla. Un divertido pasatiempo producido por Kojima en el cual sólo se echaban en falta algunos modos de juego 'premiaran' al usuario y que alargaran un poco más la vida de este título.





GUITAR FREAKS

AÑO **1999**
PLATAFORMA **PLAYSTATION**

Con *Guitar Freaks*, el equipo producido por el maestro Kojima dio una nueva vuelta de tuerca a la mecánica de juego de *Beatmania*. En esta ocasión el periférico es una cuca guitarra de plástico, con tres botones en el mástil y un pulsador en el cuerpo para 'rasgar'. En la pantalla encontramos tres pistas por las cuales subían fichas de tres tipos distintos (cada una del color de uno de los botones del mástil). En el momento en que llegaban a la parte superior de la pantalla debíamos 'rasgar' el instrumento mientras manteníamos pulsado el botón correspondiente. Y por si os parece poco complicado (tranquilos, con un poco de práctica hasta los seres unineuronales como los redactores de Planet pueden conseguir melodías medio decentes), en determinados momentos tendremos que agitar la guitarra cual *heavy* de medio pelo para conseguir una mayor puntuación. Aunque este juego consiguió que los guitarristas frustrados dejáramos de hacer el ganso delante de un póster de Manowar con las escobas de nuestras pobres mamás, se echaba en falta algo más de variedad en los modos de juego. Tan sólo el modo Edit (en el que podemos ajustar a nuestro gusto las canciones que incorpora el juego) así como las imprescindibles partidas a dos jugadores dotan de algo de vidilla y duración a este divertidísimo bemani.

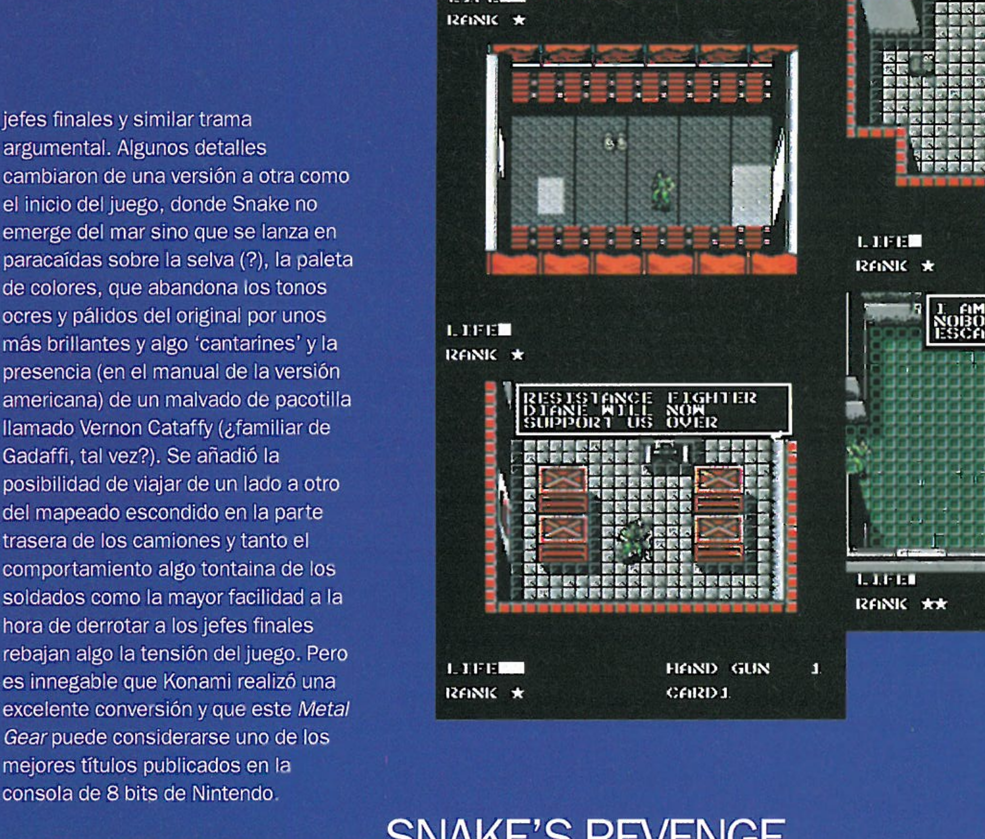




METAL GEAR

AÑO **1987**
PLATAFORMA **FAMICOM, NES (1988)**

Debido al gran éxito del *Metal Gear* de MSX 2, Konami decidió aprovechar la ocasión y realizó una conversión del juego de Kojima (aunque sin ninguna implicación del interfecto) para la popularísima Famicom que pronto atravesó el charco y llegó a los Estados Unidos, donde el título original de MSX 2 era menos conocido que la carrera musical de Mari Trini. La verdad es que, a diferencia del ignominioso *Snake's Revenge* (mirad aquí abajo), el juego consigue respetar el espíritu del original, con su misma mecánica de juego y arsenal, un nuevo mapeado aún más grande y complejo (de los tres edificios del *MG* de MSX 2 se pasa a cinco en esta versión), los mismos personajes protagonistas y jefes finales y similar trama argumental. Algunos detalles cambiaron de una versión a otra como el inicio del juego, donde Snake no emerge del mar sino que se lanza en paracaídas sobre la selva (?), la paleta de colores, que abandona los tonos ocres y pálidos del original por unos más brillantes y algo 'cantarines' y la presencia (en el manual de la versión americana) de un malvado de pacotilla llamado Vernon Catafly (¿familiar de Gadaffi, tal vez?). Se añadió la posibilidad de viajar de un lado a otro del mapeado escondido en la parte trasera de los camiones y tanto el comportamiento algo tontaina de los soldados como la mayor facilidad a la hora de derrotar a los jefes finales rebajan algo la tensión del juego. Pero es innegable que Konami realizó una excelente conversión y que este *Metal Gear* puede considerarse uno de los mejores títulos publicados en la consola de 8 bits de Nintendo.





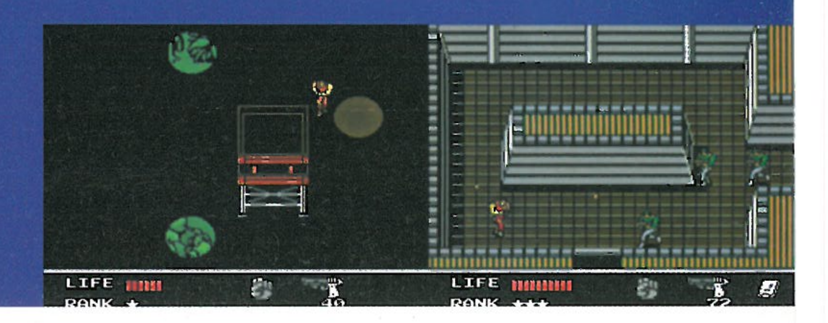


SNAKE'S REVENGE

AÑO **1990**
PLATAFORMA **NES**

Todas las familias tienen su hijo descarriado: después del gran éxito de *Metal Gear 2: Solid Snake* para MSX 2 a Konami no se le ocurrió otra cosa que realizar para el mercado americano un nuevo juego con Snake como protagonista... ¡que no tiene nada que ver con los títulos ideados por Hideo Kojima! (el genio nipón no intervino en la realización de este juego). Este *Snake's Revenge* para NES es una versión *yankee-ramboide* del héroe sigiloso. De hecho, sólo ver la casposa portada del juego y la presentación del pseudo-Snake, un teniente (¿ein?) especialista en artes marciales (¿cómor!?) y con una pinta de Swarzenegger de pacotilla que tira de espaldas uno sabe que no está ante el agente Fox-Hound de toda la vida.

La 'historia' de este *Snake's Revenge* está ambientada supuestamente 3 años después de la primera aventura de Snake, y traslada a nuestro irreconocible héroe y a dos colegas marines suyos (?) a los dominios de Higharolla Kockamamie (sic.), un peligroso terrorista que se ha hecho con la segunda versión mejorada del Metal Gear. Con un desarrollo de shoot'em-up tipo *Commando* o *Contra* bastante alejado de la mecánica de los juegos de MSX 2, este título nos hará visitar las típicas localizaciones de rigor (selvas, bases secretas, minas, prisiones) mientras rescatamos rehenes y descargamos metralla, granadazos o misilazos. Un nivel técnico mediocre, unos chapuceros toques de 'infiltración' y unos personajes y diálogos más sosos que una sopa de aire son otros de los puntos negros de un indigno título que sólo tiene de *Metal Gear* el nombre de su protagonista.



ESPECIAL KOJIMA TEAM